Bruno Amatucci

IL CALCIO È AMORE

con il patrocinio della FIGC

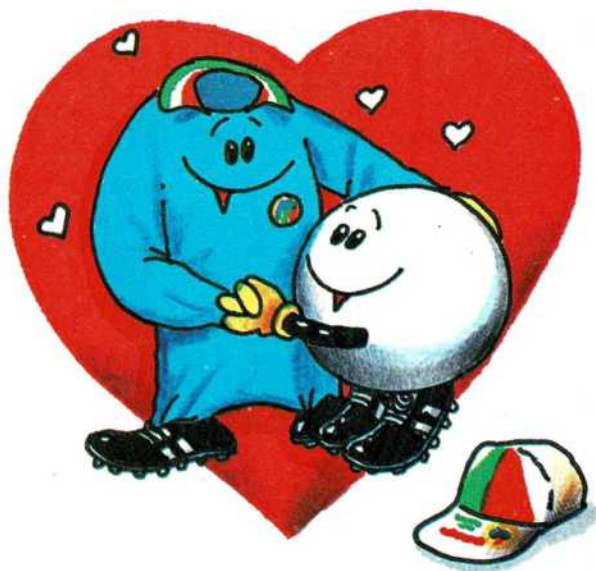
FRATELLI PALOMBI EDITORI

DEDICATO...

... a tutti coloro che, forse, non sanno che rispettando anche le semplici regole del gioco del calcio, riusciranno nella vita di ogni giorno ad accettare meglio una sconfitta. Soltanto allora si potrà dire di aver vinto tutti insieme.

Ideazione, personaggi, soggetto e sceneggiatura: Bruno Amatucci
Ideazione grafica e copertina: Carla Pitarelli
Disegni: Moreno Chiacchiera
Assistente: Valerio Ducros
Patrocinio: FIGC
Le foto sono tratte dai volumi: "La tribù del calcio" ediz. Mondadori, "Satelliti" ediz. Sarin, "Splendori dello Sport".
Un grazie di cuore a: AIA, AIC, Lega Nazionale Calcio, FIFA, UEFA, FIGC, Corriere dello Sport, Gazzetta dello Sport, Tuttosport, Guerin Sportivo, Rai-TV.

Riproduzioni e stampa: Arti Grafiche Fratelli Palombi s.r.l.
Concessionaria per la pubblicità: Nova Press - Roma - Via G. Guareschi 15 - 00143 Roma.

...e per cominciare...

Il gioco del calcio è lo sport più diffuso nel mondo, lo sport capace di trasformare una partita di importanza continentale o mondiale in un'occasione di incontro di miliardi di persone concentrate su quel-l'evento attraverso la televisione.

Le ragioni fondamentali della immensa popolarità del calcio consistono non soltanto nella carica emotiva e spettacolare che riesce a sprigionare, ma anche nella forza della sua secolare tradizione e nella continuità e nella semplicità delle sue regole.

Queste regole sono conosciute in ogni angolo del pianeta. Esse hanno superato ogni tipo di collaudo sotto tutte le latitudini, sono passate al vaglio delle competizioni di più alto livello e tensione agonistica ed hanno sempre riaffermato il principio che le ha ispirate fin dal primo istante: caratterizzare il giuoco del calcio come sport che richiede in una magnifica sintesi le doti di tecnica e di fantasia, di coraggio e di lealtà, di agonismo e correttezza.

UN AMICO

CHIAMATO PALLONE

È con questo "codice" e grazie ad esso che il calcio si è diffuso ed è diventato lo sport più amato del mondo.

Ora, in questo agile e invitante volume, "IL CALCIO È AMORE", Bruno Amatucci lo ripropone in forma simpatica e originale. E con una trasparente morale: per amare il calcio non basta conoscerne i comandamenti, ma bisogna rispettarli sempre, in campo come sugli spalti, dalle curve alle tribune.

On.le Dott. Antonio Matarrese
Presidente della Federazione Italiana Giuoco Calcio

PERCHE' QUESTO

È sera, sono stanco. Ho finito di giocare a pallone e lo sforzo si fa sentire tutto. Sto mettendo in ordine il mio equipaggiamento quando mi sento apostrofare: «Dici di essere stanco tu dopo il 90'. E cosa dovrei dire io che da quando sono nato non faccio altro che ricevere calci da tutti?».
Mi fermo un minuto e individuo da dove arriva la voce. È il pallone che, ancora sporco di fango, continua il suo sfogo «... eppure, nonostante tutto sono contento. Riesco a far divertire tanta, tantissima gente e poi, sai cosa ti dico? Meglio i calci a me che tanta violenza altrove!». «Sono pienamente d'accordo - replico con prontezza - e sono anche convinto che il vero giocatore sia proprio quello che colpisce te e solamente te. L'avversario specie quello più bravo, va ammirato, rispettato e fermato soltanto secondo le regole. Altrimenti che gusto c'è a picchiare uno soltanto perché gioca meglio?». «Fai presto a dire così: sai quanta gente c'è che ignora le regole del calcio? È come se uno andasse a vedere una partita di scacchi tra Fischer e Spasky senza conoscere come, per esempio, si muova il cavallo o la torre. Cerca di fare qualcosa visto che hai spiegato cosa ci sia dietro un aereo che vola, un telefono che squilla, una lampadina che si accende o un film che fa sognare. Prova d'accordo con la Figc, ad "illustrare" anche le regole del calcio. Io e mi-

LIBRO

lioni di fratelli sparsi in tutto il mondo te ne saremo grati!». Dopo queste parole accorate mi sono messo al lavoro e, rispettando quanto più volte ripetuto dal presidente Matarrese e cioè che «Il calcio è amore» ho deciso di far vedere cosa ci sia dietro un fischio dell'arbitro. Una corsa rapida - attraverso le 17 regole ed alcuni aspetti della casistica - effettuata con l'aiuto di "pallla", la simpatica mascotte Figc agli ultimi campionati d'Europa. Un'esperta per amico per essere pronti ad entrare con umiltà e tanta curiosità nel «pallone».

Il volume non costituisce certo una panacea contro la violenza quanto piuttosto un tentativo di divertire educando i nostri lettori.

Leggete dunque con un sorriso queste poche pagine e forse con lo stesso sorriso accetterete le decisioni del direttore di gara, perché avrete capito che sono regolamentari.

Divertire educando o educare divertendo è stato il nostro obiettivo nel realizzare il volume.

A noi l'augurio di esserci riusciti; a voi quello di poter dire: «ho capito perché l'arbitro ha fischiato». L'intelligenza come sempre alla base di ogni sport. E quindi alla base della stessa nostra vita.

LE REGOLE

DEL GIUOCO

il calcio é amore

... E ADESSO DOVE ATTERRO?!

SONO SOLTANTO **17** MA MOLTO IMPORTANTI! ANCHE NELLA VITA, COME NELLO SPORT, CI SONO REGOLE DA RISPETTARE **RICORDATELO** SEMPRE !

LEX

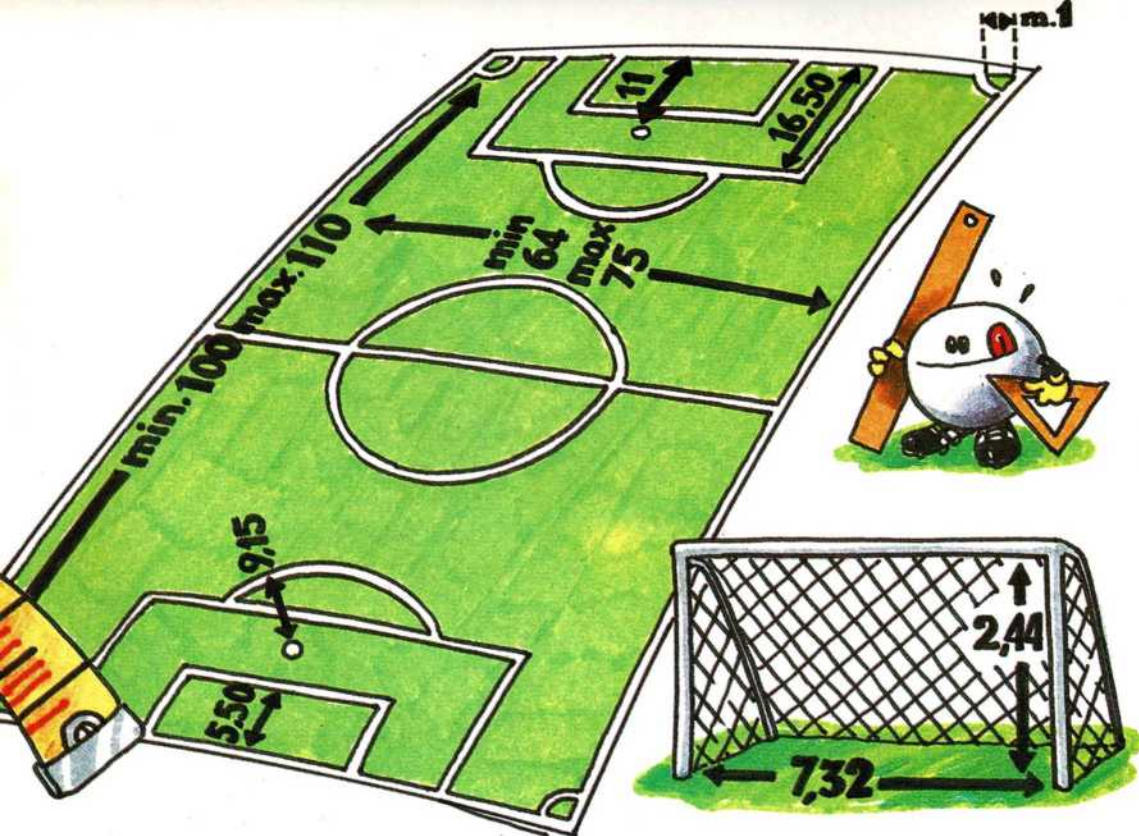
REGOLA 1

IL TERRENO DI GIUOCO

1) Dimensioni
Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m. 120 e minima di m. 90; della larghezza massima di m. 90 e minima di m. 45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima m. 110, minima m. 100; larghezza massima m. 75, minima m. 64.
In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

2) Segnatura
Il terreno di giuoco, in conformità del disegno, deve essere segnato con linee visibili, la cui larghezza non deve superare i cm. 12 e non da solchi a forma di «V».
I lati maggiori del rettangolo sono denominati linee laterali, quelli minori linee di porta.
In ogni angolo del terreno deve essere fissata una bandierina su di un'asta di altezza non inferiore a m. 1,50, la cui estremità superiore non deve essere appuntita. Una bandierina analoga potrà essere fissata sui due lati maggiori del terreno, a non meno di un metro di distanza dalla linea laterale, all'altezza della linea mediana. Attraverso il terreno, per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la linea mediana.
Il centro del terreno di giuoco deve essere visibilmente segnato con un apposito punto, intorno al quale deve essere segnata una circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

3) Area di porta
Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m. 5,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta. Esse avranno una lunghezza di m. 5,50 e saranno congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Ciascuna delle aree incluse fra dette linee e la linea di porta è denominata «area di porta».

4) Area di rigore
Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m. 16,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta. Esse avranno una lunghezza di m. 16,50 e saranno congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Ciascuna delle aree incluse fra dette linee e

la linea di porta è denominata «area di rigore». Entro ciascuna area di rigore, alla distanza di m. 11 dalla linea di porta, lungo una linea immaginaria perpendicolare al centro di essa, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato «punto del calcio di rigore». Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

5) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un arco di circonferenza avente il raggio di m. 1.

6) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro, m. 7,32 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m. 2,44 dal livello del terreno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. I pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza.
Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e collocate in modo da non disturbare il portiere.

Nota esplicativa:

Reti della porta: le reti, in canapa, juta o nylon, sono ammesse a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa o juta.

REGOLA 2

IL PALLONE

— Il pallone deve essere sferico. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori.

— Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 71 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 453 e minimo di gr. 396.

— La pressione deve essere pari a 0,6 - 1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. per centimetro quadrato al livello del mare.

— Il pallone non potrà essere cambiato durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

SENZA PALLONE
SI PUO' GIOCARE (IN
SENSO TECNICO); MA SEN
ZA DI ME PROPRIO
NO!!

REGOLA 3

NUMERO DEI CALCIATORI

1) La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.

2) È consentita la utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata secondo il Regolamento di una competizione ufficiale sotto la giurisdizione della FIFA, delle Confederazioni o delle Associazioni Nazionali a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

a) deve essere preventivamente ottenuta l'autorizzazione della o delle Associazioni Internazionali o Nazionali interessate;

b) il Regolamento della competizione deve specificare il numero dei calciatori di riserva che possono essere indicati e quanti di essi possono essere utilizzati, tenendo conto della limitazione indicata al paragrafo seguente;

c) una squadra non può essere autorizzata ad utilizzare in ogni gara più di due calciatori di riserva, che verranno scelti tra cinque calciatori, i cui nomi il Regolamento può imporre che siano comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara.

3) In qualsiasi altra gara, possono essere utilizzati calciatori di riserva nel caso in cui le due squadre si accordino su un numero massimo, non superiore a 5, ed i termini dell'accordo siano comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara.
Se l'arbitro non viene informato, o le due squadre non pervengono ad un accordo, potrà essere consentita la utilizzazione di non più di 2 calciatori di riserva.
In tutti i casi, i calciatori di riserva devono essere scelti tra un massimo di cinque calciatori, i cui nomi possono essere richiesti per comunicarli all'arbitro prima dell'inizio della gara.

4) Uno qualsiasi degli altri calciatori può sostituire il portiere, a condizione che l'arbitro sia preventivamente informato della sostituzione e che questa avvenga durante una interruzione del giuoco.

5) Nei casi di sostituzione del portiere o di altri calciatori devono essere osservate le seguenti

disposizioni:

a) l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;

b) il calciatore di riserva non deve entrare nel terreno di giuoco finché il calciatore sostituito non ne sia uscito e soltanto dopo aver ottenuto un cenno di assenso dall'arbitro;

c) egli deve entrare nel terreno di giuoco durante una interruzione, all'altezza della linea mediana;

d) un calciatore che sia stato sostituito non potrà più prendere parte al giuoco;

e) un calciatore di riserva sarà sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro, sia chiamato o meno a partecipare al giuoco;

f) la sostituzione ha effetto dal momento in cui il sostituto entra nel terreno di giuoco. Pertanto, egli è considerato partecipante al giuoco, allorché colui che egli sostituisce cessa di esserlo.

Punizione

a) Il giuoco non deve essere interrotto per una infrazione al paragrafo 4.
I calciatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in giuoco;

b) se un calciatore di riserva entra nel terreno di giuoco e giuoca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il giuoco deve essere interrotto. Il calciatore di riserva dovrà essere ammonito ed allontanato dal terreno di giuoco o espulso a seconda delle circostanze. Il giuoco dovrà essere ripreso dall'arbitro con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta, nel qual caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto;

c) per qualsiasi altra infrazione alla presente Regola, il calciatore inadempiente deve essere ammonito e, se il giuoco è stato interrotto dall'arbitro per infliggere l'ammonizione, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione (con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13);

d) se il Regolamento di una competizione prevede che i nominativi dei calciatori di riserva siano comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara, qualora ciò non avvenga, ne deriva che non sarà autorizzata l'utilizzazione di calciatori di riserva (con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13).

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENT

1) Un calciatore non deve portare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri calciatori.

2) Le scarpe devono essere conformi alle seguenti prescrizioni:

a) le strisce possono essere di cuoio o di gomma, trasversali e piatte; devono essere larghe non meno di mm. 12,7, devono estendersi su tutta la larghezza della suola e devono avere gli spigoli arrotondati;

b) le rotelle avvitabili montate sulle suole possono essere di cuoio, gomma, alluminio, materiale plastico o similare. Devono essere piene. Ad eccezione della parte costituente la base, che potrà sporgere dalla suola non più di mm. 6-6,35, le rotelle devono essere tonde, con punta piatta e di diametro non inferiore a mm. 12,7. Se le rotelle sono rastremate, il diametro della sezione minore deve essere non inferiore a mm. 12,7. Qualora, per assestare le rotelle a vite, si usino piastre metalliche, queste devono essere incorporate nella suola ed ogni vite deve far corpo con la rotella. Non devono essere consentite - oltre la piastra per l'avvitamento delle rotelle - alcun altro tipo di piastra metallica, anche se ricoperta di cuoio o gomma, né rotelle filettate da avvitarsi in un dado fissato con chiodi od in altro modo alle suole delle scarpe, né rotelle che, eccezion fatta per la base, abbiano una qualsiasi sporgenza sotto forma di bordo, guarnizione o disegno;

c) le rotelle modellate in modo da costituire parte integrante delle suole, e quindi non sostituibili, devono essere di gomma, plastica, poliuretano o consimili materiali morbidi. Esse dovranno essere in numero non inferiore a dieci per ogni suola ed il loro diametro minimo non dovrà essere inferiore a mm. 10. Il materiale di supporto aggiuntivo destinato a fermare le rotelle in materiali flessibili e le strisce che non devono superare la suola per più di 5 mm. e sono modellate per rinforzarla, saranno autorizzati

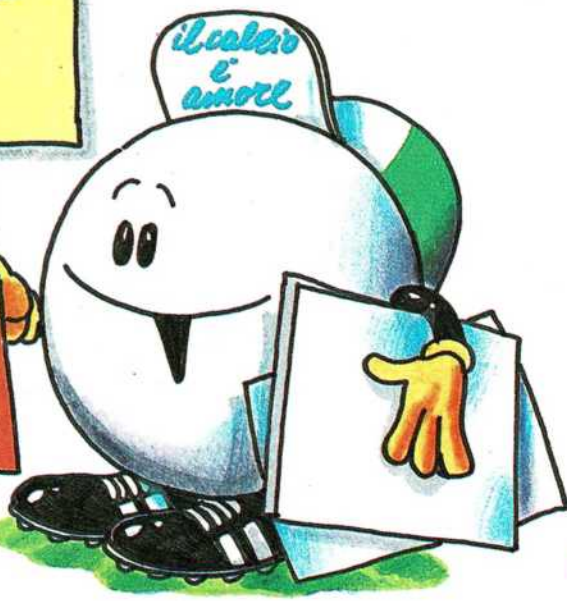
O DEI CALCIATORI

purché essi non costituiscano alcun pericolo per gli altri calciatori. Sotto qualsiasi altro aspetto esse dovranno essere conformi alle prescrizioni della presente Regola;

d) possono usarsi strisce e rotelle combinate purché l'insieme corrisponda alle prescrizioni generali della presente Regola. Né le strisce né le rotelle applicate alle suole possono sporgere dalle stesse più di mm. 19. Se si utilizzano chiodi, questi devono essere infissi in modo da non sporgere minimamente dalla superficie delle suole.

3) Il portiere deve indossare la maglia di un colore che lo distingua dagli altri calciatori e dall'arbitro.

Punizione

Per qualsiasi infrazione alla presente Regola, il calciatore in difetto deve essere allontanato dal terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato all'arbitro, che deve assicurarsi personalmente della regolarità dell'equipaggiamento. Il calciatore deve rientrare nel terreno durante una interruzione del giuoco.

REGOLA 5

L'ARBITRO

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un arbitro. L'esercizio dell'autorità e dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del giuoco inizia nel momento in cui egli entra nel terreno di giuoco.

Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco e anche quando il pallone non è in giuoco.

Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.

Egli deve:

1) Vigilare sulla applicazione delle Regole del Giuoco.

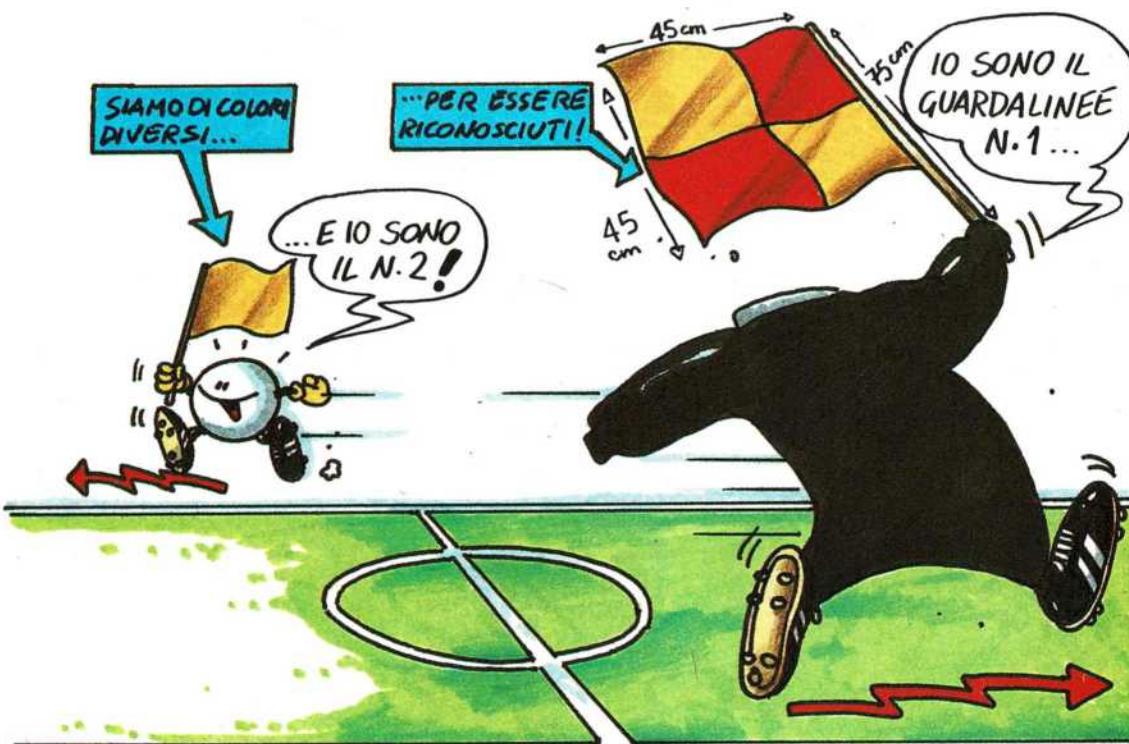
2) Astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione.

3) Prendere nota dei fatti relativi al giuoco; fungere da cronometrista e curare che la gara abbia la durata stabilita, prolungandola per recuperare tutto il tempo perduto per incidenti o per qualsiasi altra causa.

4) Avere il potere discrezionale di interrompere il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole e di sospendere definitivamente la gara ogni qualvolta lo reputi necessario a motivo delle condizioni atmosferiche, dell'intrusione di spettatori o per altre cause. In tali casi, l'arbitro invierà all'Organo competente, nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Federazione

nazionale sotto la cui giurisdizione ha avuto luogo la gara, un referto particolareggiato dei fatti.
5) Ammonire, dal momento in cui entra nel terreno di giuoco, qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva e, se recidivo, impedirgli la ulteriore partecipazione al giuoco. In tali casi, l'arbitro comunicherà il nome del colpevole all'Organo competente nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Federazione nazionale sotto la cui giurisdizione ha avuto luogo la gara.
6) Impedire che persone diverse dai calciatori e dai guardalinee entrino nel terreno di giuoco senza il suo consenso.
7) Interrompere la gara se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare fuori dal terreno di giuoco nel più breve tempo possibile e riprendere immediatamente il giuoco.
Se un calciatore resta leggermente infortunato, la gara non deve essere interrotta fino a quando il pallone avrà cessato di essere in giuoco. Un calciatore che sia in condizioni di portarsi fino alla linea laterale o fino alla linea di porta non può in alcun modo ricevere cure sul terreno di giuoco.
8) Espellere qualsiasi calciatore il quale, a suo giudizio, si renda colpevole di condotta gravemente scorretta, di violenze oppure pronunci frasi ingiuriose o volgari.
9) Dare il segnale di ripresa del giuoco, ove previsto.
10) Decidere se il pallone fornito abbia i requisiti stabiliti dalla Regola 2.

REGOLA 6

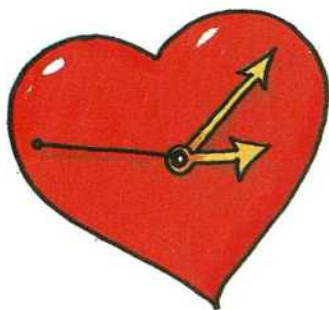
I GUARDALINEE

Per ogni gara devono essere designati due guardalinee.

Essi, fermo restando la decisione riservata all'arbitro, hanno il compito di segnalare:

1) Se il pallone è uscito dal terreno di giuoco.
2) La squadra alla quale deve essere assegnato il calcio d'angolo, il calcio di rinvio o la rimessa dalla linea laterale.
3) La richiesta di una sostituzione.

Essi devono anche coadiuvare l'arbitro nella direzione della gara in conformità delle Regole. In caso di indebita interferenza o di condotta censurabile di un guardalinee, l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti e provvederà alla sua sostituzione (tale fatto dovrà essere comunicato all'Organo competente). I guardalinee devono essere forniti di bandierine da parte della squadra sul cui campo viene disputata la gara.

la violenza negli stadi
può essere vinta:
da tutti

Uniti si può!

REGOLA 7

DURATA DELLA GARA

La durata della gara è stabilita in due periodi eguali di 45 minuti ciascuno, salvo il caso di preventivo accordo diverso, restando stabilito quanto segue:

1) L'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per sostituzione, trasporto di calciatori infortunati fuori dal terreno di giuoco, comportamento ostruzionistico o per altre cause.

2) La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore.

L'intervallo, a metà gara, non deve superare i 5 minuti, salvo espresso consenso dell'arbitro.

prima di continuare un momento di riflessione: il calcio è anche amicizia!

PER ME INVECE...

IL CALCIO È AMORE

È UNA INIZIATIVA FIGC CONTRO LA VIOLENZA

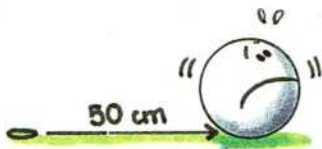
REGOLA 8

CALCIO D'INIZIO

1) **All'inizio della gara**. La scelta del terreno o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio ha facoltà di scegliere il terreno o il calcio d'inizio.

Al segnale dell'arbitro, il giuoco avrà inizio con un calcio piazzato (cioè con un calcio effettuato da un calciatore) verso l'opposta metà del terreno stesso a pallone fermo a terra al centro del terreno di giuoco. Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di giuoco e tutti quelli della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'inizio devono rimanere a non meno di m. 9.15 dal pallone, fino a quando questo non sia stato calciato. Il pallone non deve essere considerato in giuoco fino a quando non abbia percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.

2) **Dopo la segnatura di una rete**. Il giuoco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subìto la rete.

3) **Dopo l'intervallo**. Le squadre devono invertire il terreno ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito al principio della gara.

Punizione

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha calciato il pallone (*in avanti*) lo giuochi nuovamente prima che sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore; per questo fallo un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.
Una rete non può essere segnata direttamente con un calcio d'inizio.

4) **Dopo ogni interruzione temporanea**. Quando la gara riprende dopo una interruzione temporanea del giuoco, per qualsiasi causa non specificata dal regolamento, nel caso in cui il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima della interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento della interruzione, a meno che il pallone stesso si trovasse nell'area di porta; in tal caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto.
Il pallone sarà considerato in giuoco non appena avrà toccato terra.
Se, nondimeno, il pallone oltrepassa la linea laterale o quella di porta, dopo essere stato lasciato cadere dall'arbitro ma prima che sia stato toccato da un calciatore, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.
Nessun calciatore potrà giuocare il pallone prima che abbia toccato terra. Se questa parte della regola non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

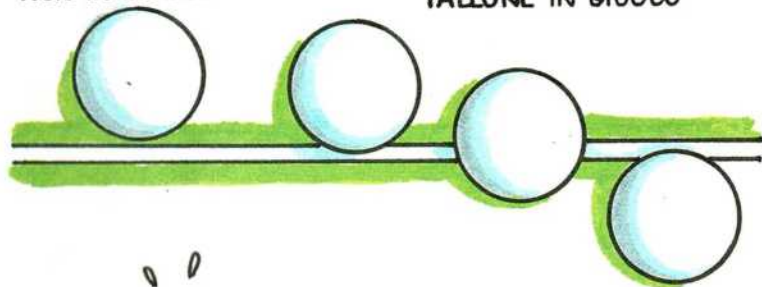
REGOLA 9

PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

Il pallone non è in giuoco:
1) Quando ha interamente oltrepassato, sia per terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta.
2) Quando la gara è stata interrotta dall'arbitro.

Il pallone è in giuoco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:
3) Se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo.
4) Se rimbalza nel terreno di giuoco dopo avere colpito l'arbitro o un guardalinee che si trovino all'interno del terreno stesso.
5) Nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Giuoco, fino a quando l'arbitro non avrà assunto una decisione in merito.

PALLONE
NON IN GIUOCO

PALLONE IN GIUOCO

SONO STANCO DI FARE SEMPRE DA PALO!

AHO!!

GUARDA COME DONDOLO!

REGOLA 10

SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore.

La squadra che avrà segnato il maggiore numero di reti vincerà la gara.

Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

IDENTIKIT DI UNA MASCOTTE

NOME: **TRIC** (PER GLI AMICI) - **TRICOLORE** (ALL'ANAGRAFE)

DI FRONTE

DI PROFILO

SEGNO PARTICOLARE

IMPRONTA

REGOLA 11

FUORI GIUOCO

1) Un calciatore è in posizione di fuori gioco se è più vicino del pallone alla linea di porta avversaria, salvo che:

a) si trovi nella propria metà del terreno di giuoco;

b) almeno due giocatori avversari si trovino più vicini di lui alla loro propria linea di porta.

2) Un calciatore sarà considerato in fuori giuoco e punito per essere in tale posizione soltanto se, nel momento in cui il pallone tocca o è giuocato dal suo compagno - egli -, a giudizio dell'arbitro:

a) influenzi il giuoco o un avversario;

b) cerchi di trarre vantaggio dalla sua posizione.

3) Un calciatore non sarà considerato in fuori giuoco dall'arbitro:

a) solamente per il fatto di essere in una posizione di fuori giuoco;

b) se riceve il pallone direttamente su calcio di rinvio, su calcio d'angolo, su rimessa dalla linea laterale o su rimessa da parte dell'arbitro.

4) Se un calciatore è considerato in fuori giuoco, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto che sarà battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso, il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi all'interno della metà area di porta nella quale l'infrazione è avvenuta.

POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO.

IL CALCIATORE N. 7 NON E' IN POSIZIONE DI
FUORI GIUOCO PERCHE' SI TROVA PIÙ INDIETRO
DEL PALLONE!

POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO. IL CALCIATORE
N. 8 NON E' IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PUR ESSENDO PIÙ
AVANTI DEL PALLONE ED IN LINEA CON IL PENULTIMO DIFEN-
SORE PERCHE' SI TROVA NELLA PROPRIA METÀ DEL TERRENO DI GIUOCO

POSIZIONE DI FUORI GIUOCO.
IL CALCIATORE CHE, DOPO AVER EFFETTUATO LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE...

... SI COLLOCA IN FUORI GIUOCO E IN TALE POSIZIONE RICEVE UN PASSAGGIO DA UN SUO COMPAGNO.

POSIZIONE DI FUORI GIUOCO. IL CALCIATORE (A) ATTIRA CON LA SUA POSIZIONE L'ATTENZIONE DEL PORTIERE AVVERSARIO, INFLUENDO SU DI LUI NEL MOMENTO IN CUI UNO DEI SUOI COMPAGNI TIRI IN PORTA

POSIZIONE DI FUORI GIUOCO. RICEVERE UN PASSAGGIO DA UN COMPAGNO IN OCCASIONE DI UN CALCIO DI PUNIZIONE, AVENDO ASSUNTO INIZIALMENTE UNA POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PERCHE' IN LINEA CON I GIOCATORI AVVERSARI.

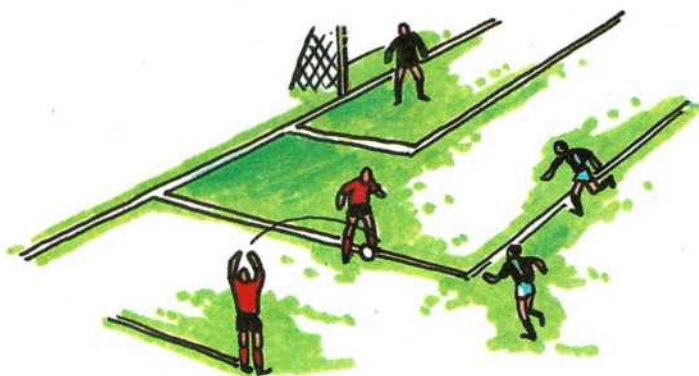
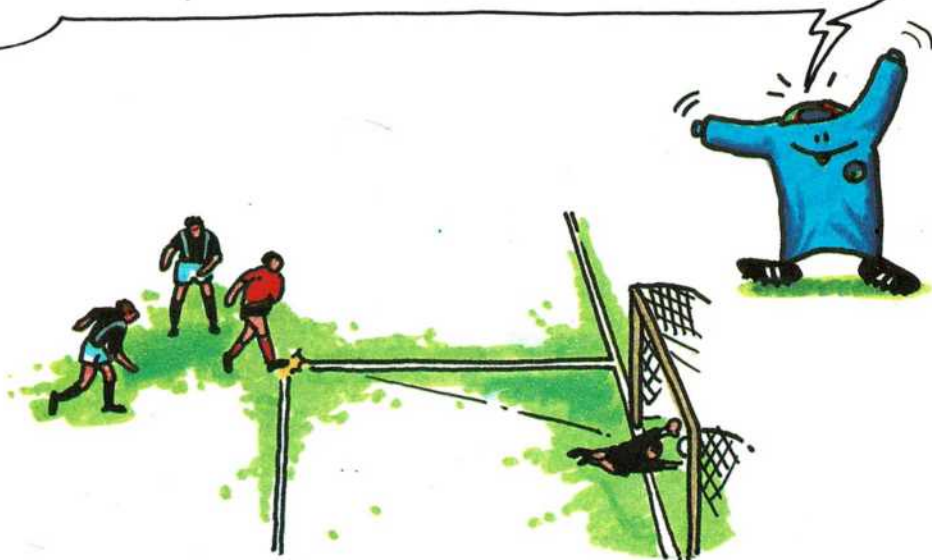
POSIZIONE DI FUORI GIUOCO. IL CALCIATORE DOPO AVER EFFETTUATO IL CALCIO D'ANGOLO ...

... RICEVE DA UNO DEI SUOI COMPAGNI UN PASSAGGIO MENTRE SI TROVA IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO!

POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO.

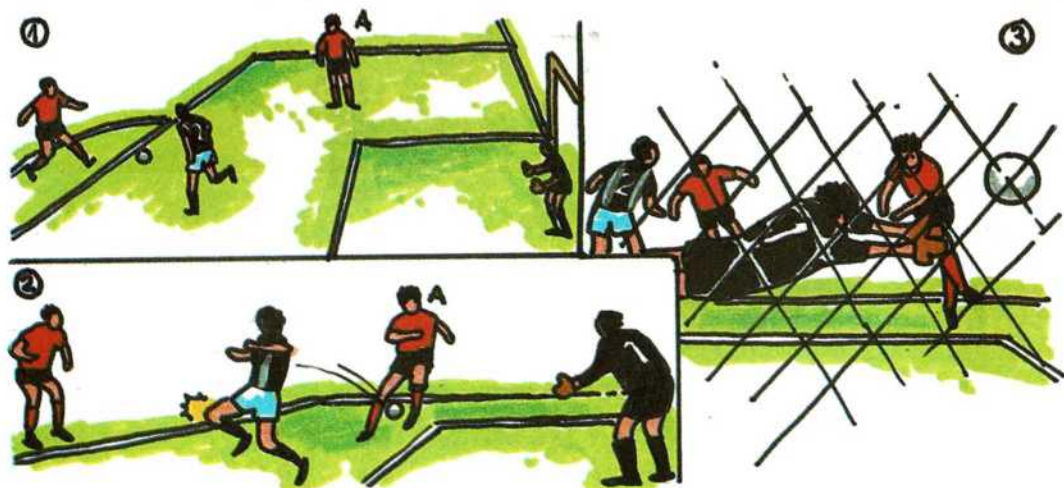
IL CALCIATORE Ⓐ SI TROVA IN LINEA CON IL PALLONE NEL MOMENTO IN CUI IL COMPAGNO SI LIBERA DELLO STESSO (NON E' PIÚ AVANTI DEL PALLONE!)

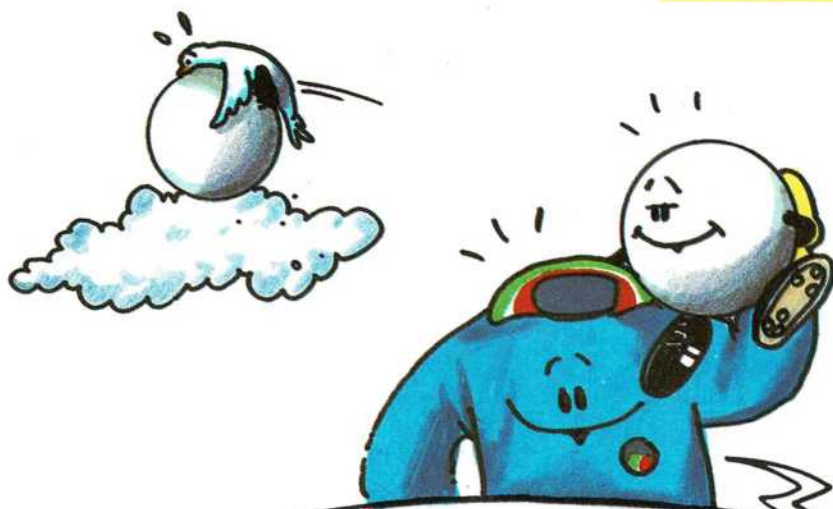
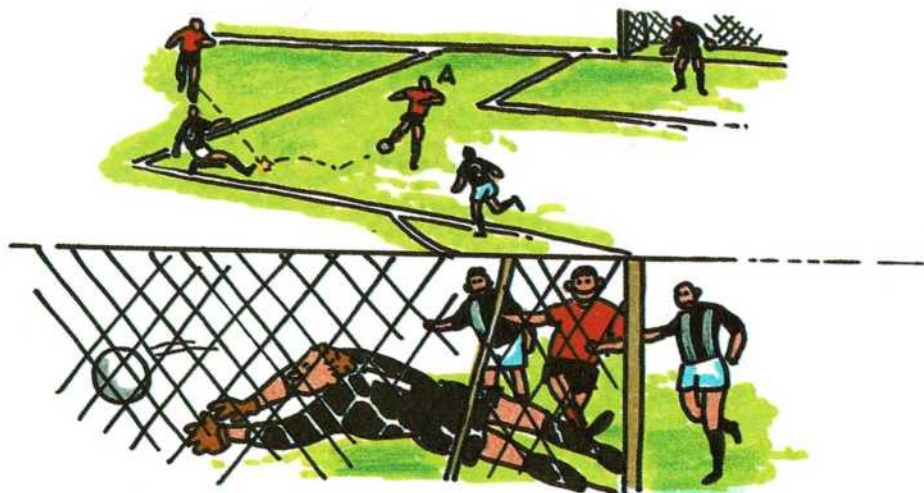
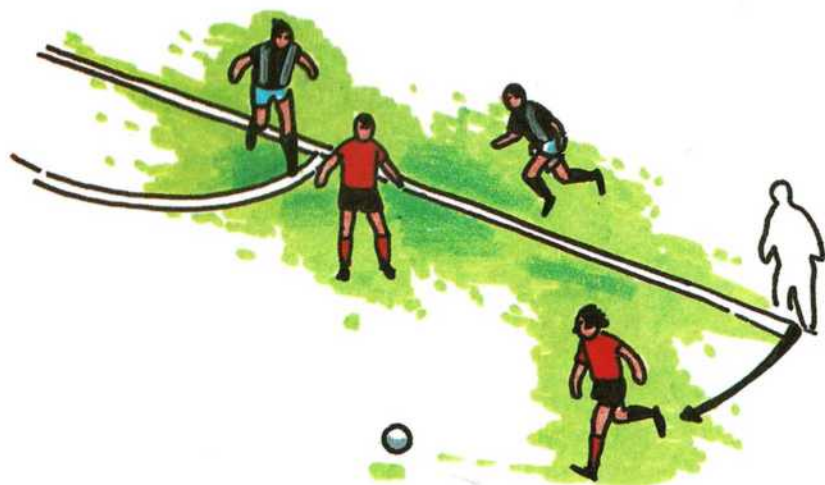
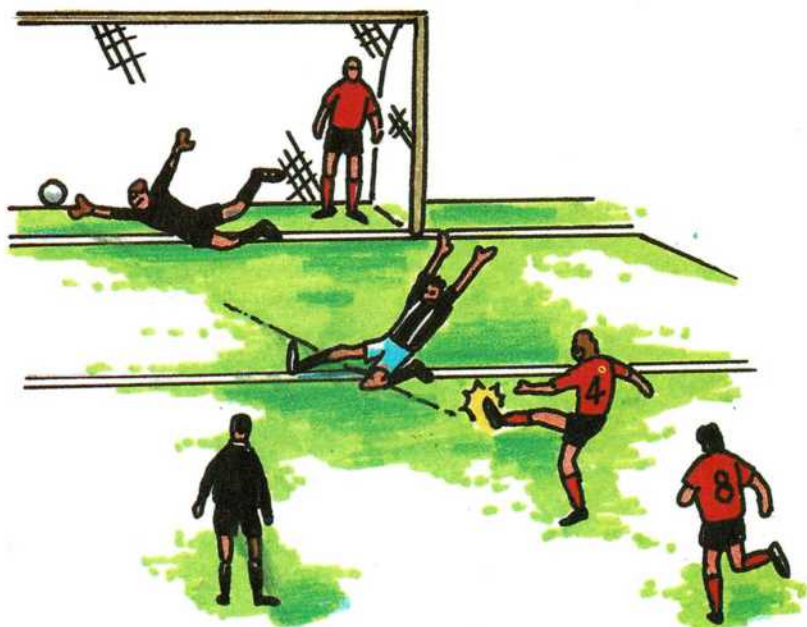
POSIZIONE DI FUORI GIUOCO.

IL CALCIATORE N. 8 SI TROVA IN FUORI GIUOCO NEL MOMENTO IN CUI UN COMPAGNO GLI PASSA IL PALLONE IN QUANTO NON HA TRA SE E LA LINEA DI PORTA ALMENO DUE AVVERSARI!

POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO E...

... RETE VALIDA! IN OCCASIONE DI UNA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE LA REGOLA NON SI APPLICA!

A

POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO.
IL CALCIATORE (A) NON PARTECIPA AL GIUOCO
NE' INTERFERISCE.

POSIZIONE DI FUORI GIUOCO NON PUNIBILE CHE DIVIENE PUNIBILE. IL CALCIATORE N. 7 E' IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO NON PUNIBILE MENTRE IL SUO COMPAGNO TIRA IN PORTA E IL PALLONE VIENE RESPINTO DAL PALO. TALE POSIZIONE DIVIENE PERO' PUNIBILE SE IL CALCIATORE N. 7 RICEVE O TENTA DI IMPOSSESSARSI DEL PALLONE RESPINTO DAL PALO!

INDIVIDUAZIONE E VALUTAZIONE.

TIRO DIRETTO IN PORTA: L'ARBITRO GIUDICHERÀ NON PUNIBILE LA POSIZIONE DEL CALCIATORE Ⓐ. IL CALCIATORE Ⓐ SI MUOVE DOPO CHE IL PALLONE VIENE DEVIATO DAL DIFENSORE E SEGNA UNA RETE. LA RETE SARÀ CONSIDERATA VALIDA SOLTANTO SE IL CALCIATORE Ⓐ È STATO CONSIDERATO DALL'ARBITRO IN POSIZIONE NON PUNIBILE NEL MOMENTO IN CUI IL COMPAGNO HA TOCCATO O GIOCATO IL PALLONE.

IL CALCIATORE Ⓐ RICEVE IL
PALLONE DIRETTAMENTE DA UN AVVERSA-
RIO CHE EFFETTUA UN PASSAGGIO INDIETRO
E SEGNA UNA RETE. LA RETE E` VALIDA
PERCHE` IL CALCIATORE HA RICEVUTO DIRETTA-
MENTE IL PALLONE DA UN AVVERSARIO
!

UN CALCIATORE
IN FUORIGIUOCO PUÓ ES-
SERE RIMESSO IN POSIZIONE REGO-
LARE SE IL COMPAGNO CHE STAGIO-
CANDO IL PALLONE LO SOPRAVAN-
ZA VENENDOSI COSÍ A TROVARE
PIÚ INDIETRO DEL PALLONE
RISPETTO ALLA LINEA DI
PORTA AVVERSARIA.

UN CALCIATORE CHE SI TROVA IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PUO' SOTTRARSI DAL-LA POSIZIONE IRREGOLARE SOLTAN-TO: 1) SE ESCE OLTRE LE LINEE PE-RIMETRALI DEL TERRENO DI GIUOCO; 2) SE SI PORTA DIETRO LA LINEA DEL PALLONE PRIMA CHE IL COM-PAGNO SI LIBERI DEL PALLONE STESSO!

REGOLA 12

FALLI E SCORRETTEZZE

Un calciatore deve essere punito con un calcio di punizione diretto accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo - a meno che quest'ultimo non sia stato commesso all'interno dell'area di porta avversaria nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto quasiasi nella metà area di porta nella quale il fallo è stato commesso - se commette intenzionalmente uno dei seguenti nove falli:

1) Dare o tentare di dare un calcio ad un avversario.

2) Fare uno sgambetto ad un avversario, cioè farlo cadere o tentare di farlo cadere, sia usando le gambe sia curvandosi davanti o dietro di lui.

3) Saltare su un avversario.

4) Caricare un avversario in modo violento o pericoloso.

5) Caricare da tergo un avversario, salvo che questi faccia ostruzione.

6) Colpire, tentare di colpire un avversario, o sputargli contro.

7) Trattenere un avversario.

8) Spingere un avversario.

9) Giuocare con la mano il pallone, cioè portare, colpire o lanciare il pallone con la mano o con il braccio (questa norma non si applica al portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore).

Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della sua area di rigore, uno dei suddetti nove falli, deve essere punito con un calcio di rigore.

Un calcio di rigore può essere concesso indipendentemente dalla posizione del pallone, se que-

sto è in giuoco, nel momento in cui viene commesso uno dei detti falli all'interno dell'area di rigore.

Un calciatore deve essere punito con un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13, se commette uno qualsiasi dei seguenti cinque falli:

1) Giuocare in modo considerato pericoloso dall'arbitro, per esempio tentare di calciare il pallone mentre questo è in possesso del portiere.

2) Caricare lealmente, cioè di spalla, quando il pallone non è a distanza di giuoco dai calciatori interessati e questi non siano effettivamente in procinto di giuocarlo.

3) Non giuocando il pallone, fare intenzionalmente ostruzione ad un avversario, cioè correre tra l'avversario ed il pallone od interporsi in modo da costituire un ostacolo per l'avversario.

4) Caricare il portiere, salvo quando questi:

a) trattiene il pallone;

b) ostacola un avversario;

c) si trova fuori della propria area di porta.

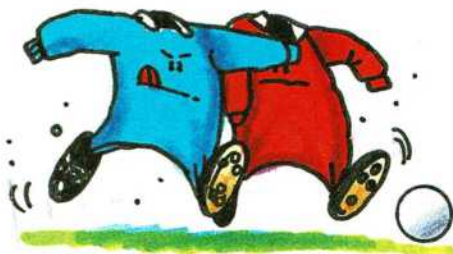
5) Se, giuocando da portiere, all'interno della propria area di rigore:

a) dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani, fa più di quattro passi in qualsiasi direzione, tenendo, facendo rimbalzare o gettando in aria il pallone stesso e riprendendolo senza rimetterlo in giuoco o, avendolo rimesso in giuoco prima, durante o dopo i quattro passi, egli lo tocca di nuovo con le mani, prima che venga toccato o giuocato da un altro calciatore della stessa squadra fuori dell'area di rigore, o da un calciatore della squadra avversaria all'interno o all'esterno dell'area di rigore;

b) compiere manovre che, al giudizio dell'arbitro, siano dettate unicamente dal proposito di ritardare il giuoco, perdendo così del tempo per dare uno sleale vantaggio alla propria squadra.

FARE LO SGAMBETTO

TRATTENERE CON LA MANO

TRATTENERE CON IL BRACCIO

DUE CONTRO UNO

Un calciatore sarà ammonito se commette uno qualsiasi dei seguenti quattro falli:

1) Entra o rientra nel terreno di giuoco per unirsi o riunirsi alla propria squadra dopo l'inizio della gara o si allontana dal terreno di giuoco nel corso dell'incontro (salvo il caso di infortunio) senza avere, in ogni caso, ricevuto un segno di assenso da parte dell'arbitro.

2) Trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco.

3) Manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro.

4) Si rende colpevole di condotta scorretta.
Per ognuna di queste tre ultime infrazioni, oltre all'ammonizione, deve essere accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13, salvo che non sia stata commessa una infrazione più grave alle Regole del Giuoco.
Se l'arbitro interrompe il giuoco per infliggere l'ammonizione, dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Tuttavia se il calciatore ha commesso una infrazione più grave sarà punito in conformità.
Un calciatore sarà espulso dal terreno di giuoco se commette uno qualsiasi dei seguenti tre falli:

1) Si rende colpevole di condotta violenta.

2) Pronuncia frasi ingiuriose o volgari, o si rende colpevole di condotta gravemente scorretta.

3) Dopo essere stato ammonito, si rende nuovamente colpevole di condotta scorretta.
Se il giuoco è stato interrotto a causa della espulsione di un calciatore per una di queste due ultime infrazioni, senza che siano state trasgredite altre norme della presente Regola, deve essere ripreso con un calcio di punizione *indiretto*, concesso a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

REGOLA 13

CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono distinti in due categorie:

— «Diretti» (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);

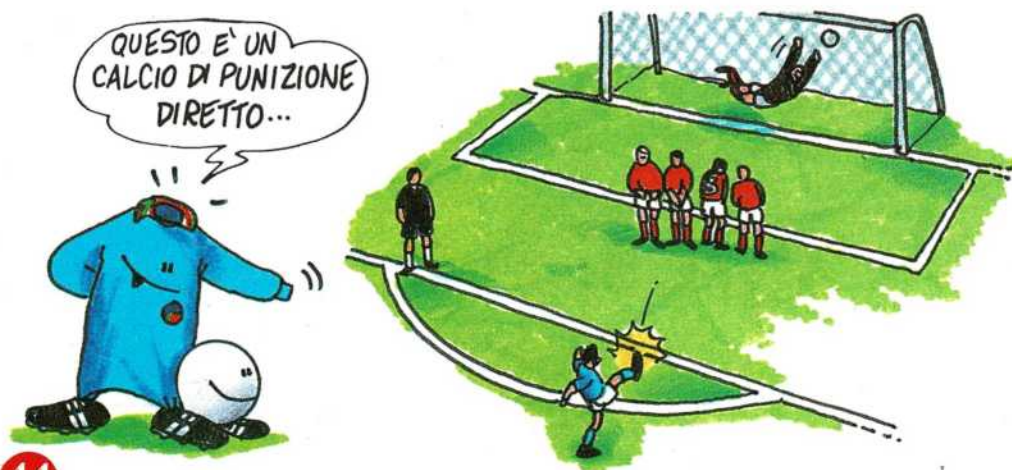
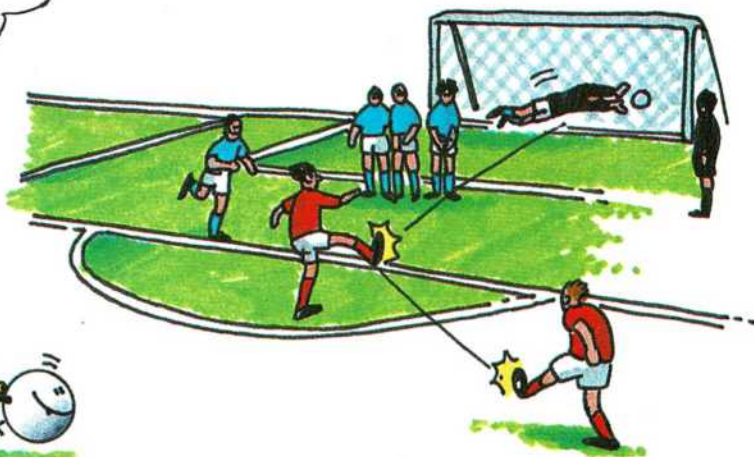
— «Indiretti» (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone prima di entrare in porta, non sia stato toccato o giuocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).

Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 9,15 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Il pallone sarà considerato in giuoco immediatamente dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza e che sia uscito dall'area di rigore.

Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in giuoco. Se il pallone non è stato calciato direttamente in giuoco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.

Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non in-

feriore a m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, *salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa.* Il pallone sarà considerato in giuoco dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza.

Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la Regola.

Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Salvo che non esistano altre precisazioni nelle Regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

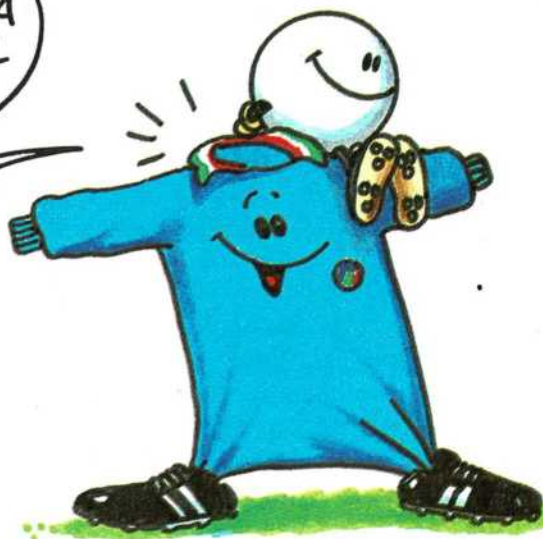
a) ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della metà area di porta nella quale il calcio di punizione è stato accordato;

b) ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante all'interno dell'area di porta avversaria deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

Punizione

Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione giuoca una seconda volta il pallone, prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore, deve essere concesso, in favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di porta avversaria, nel quale caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi della metà area di porta nella quale la infrazione è avvenuta.

REGOLA 14

CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore e, prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, ad eccezione di colui che, debitamente identificato batte il calcio di rigore e del portiere avversario, devono stare entro il terreno di giuoco ma fuori dell'area di rigore e ad una distanza di almeno m. 9,15 dal punto del calcio di rigore. Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa (senza muovere i piedi), fino a quando il pallone non viene calciato. Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in giuoco non appena avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

Se il calcio di rigore viene concesso durante il tempo regolamentare della gara o se il tempo è stato prolungato a dopo la fine del primo tempo o dopo il termine della gara per permettere l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore, una rete non potrà essere annullata se il pallone, prima di passare tra i pali ed al di sotto della traversa, tocca uno od entrambi i pali della porta, oppure la traversa, od il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi purché non sia commessa alcuna infrazione.

Punizione

Per qualsiasi infrazione a questa Regola:

1) da un calciatore della squadra difendente, il calcio di rigore deve essere ripetuto nel caso in cui non sia stata segnata una rete;

2) da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone, se larete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;

3) dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fatto è stato commesso con il pallone in giuoco, un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

REGOLA 15

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco, lanciandolo in qualsiasi direzione, dal punto in cui ha oltrepassato la linea, da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo. Il calciatore che effettua la rimessa, dal momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di giuoco ed una parte qualsiasi di ciascun piede deve trovarsi sulla linea laterale o sul terreno al di fuori di essa. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della propria testa. Il pallone è in giuoco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di giuoco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giuocarlo di nuovo fino a quando non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

Punizione

1) Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente, questa deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria;
2) se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale giuoca una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore, sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

REGOLA 16

CALCIO DI RINVIO

Quando il pallone, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto della metà dell'area di porta più vicina al punto in cui ha oltrepassato la linea.
Il pallone sarà calciato direttamente in giuoco, al di fuori dell'area di rigore, da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà giuocare una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.
Il portiere, non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio al fine di rilanciarlo in giuoco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in giuoco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di rinvio. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Punizione
Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio giuoca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore ma prima che sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

REGOLA 17

CALCIO D' ANGOLO

Quando il pallone, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo.

Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di giuoco e verrà calciato da tale posizione.

La bandierina d'angolo non potrà essere spostata.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, vale a dire fino a quando non avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giuocato da un altro calciatore.

Punizione

1) Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo giuoca una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13;

2) in caso di qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo deve essere ripetuto.

IN QUESTO CASO NON POSSO ESSERE RIGIOCATO DA CHI HA CALCIATO L'ANGOLO!

IL CALCIATORE EFFETTUANDO IL CALCIO D'ANGOLO NON PUO' SPOSTARE LA BANDIERINA D'ANGOLO!

SU CALCIO D'ANGOLO PUO' ESSERE SEGNATA

DIRETTAMENTE UNA RETE SIA NELLA PORTA AVVERSARIA CHE NELLA PROPRIA PORTA!

PER CAPIRE

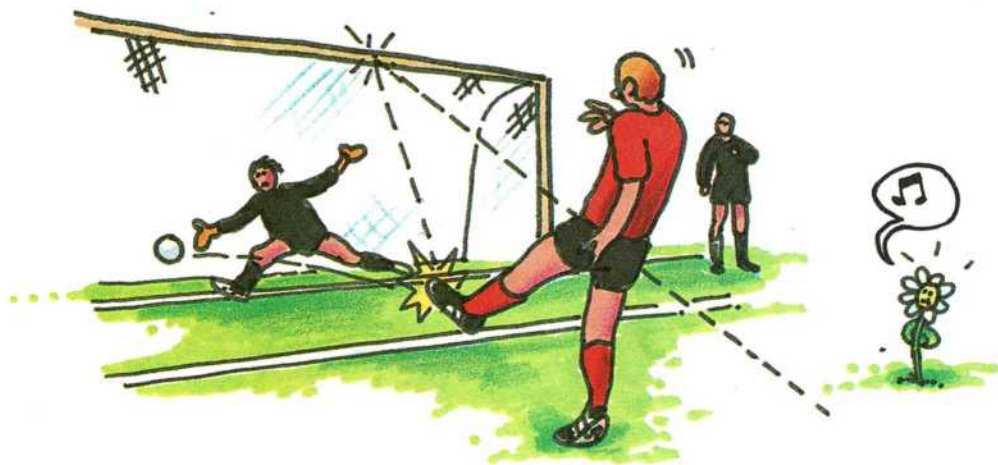
ADESSO CHE
CI HAI ILLUSTRATO LE
17 REGOLE VORREI
FARTI QUALCHE DOMAN-
DA PARTICOLARE
!

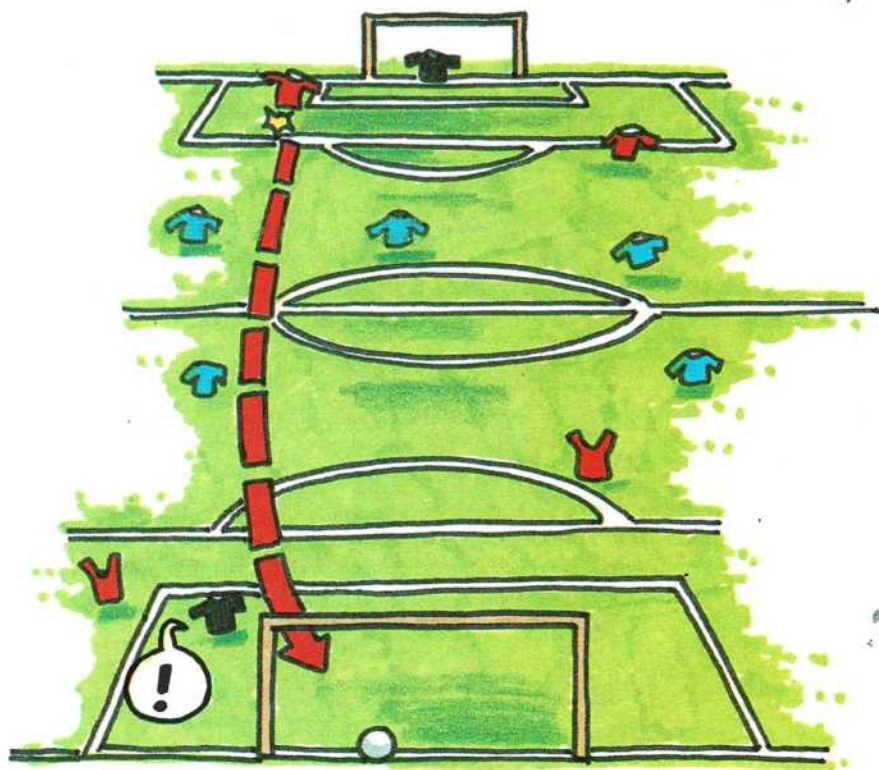
SONO
PRONTA !

MEGLIO

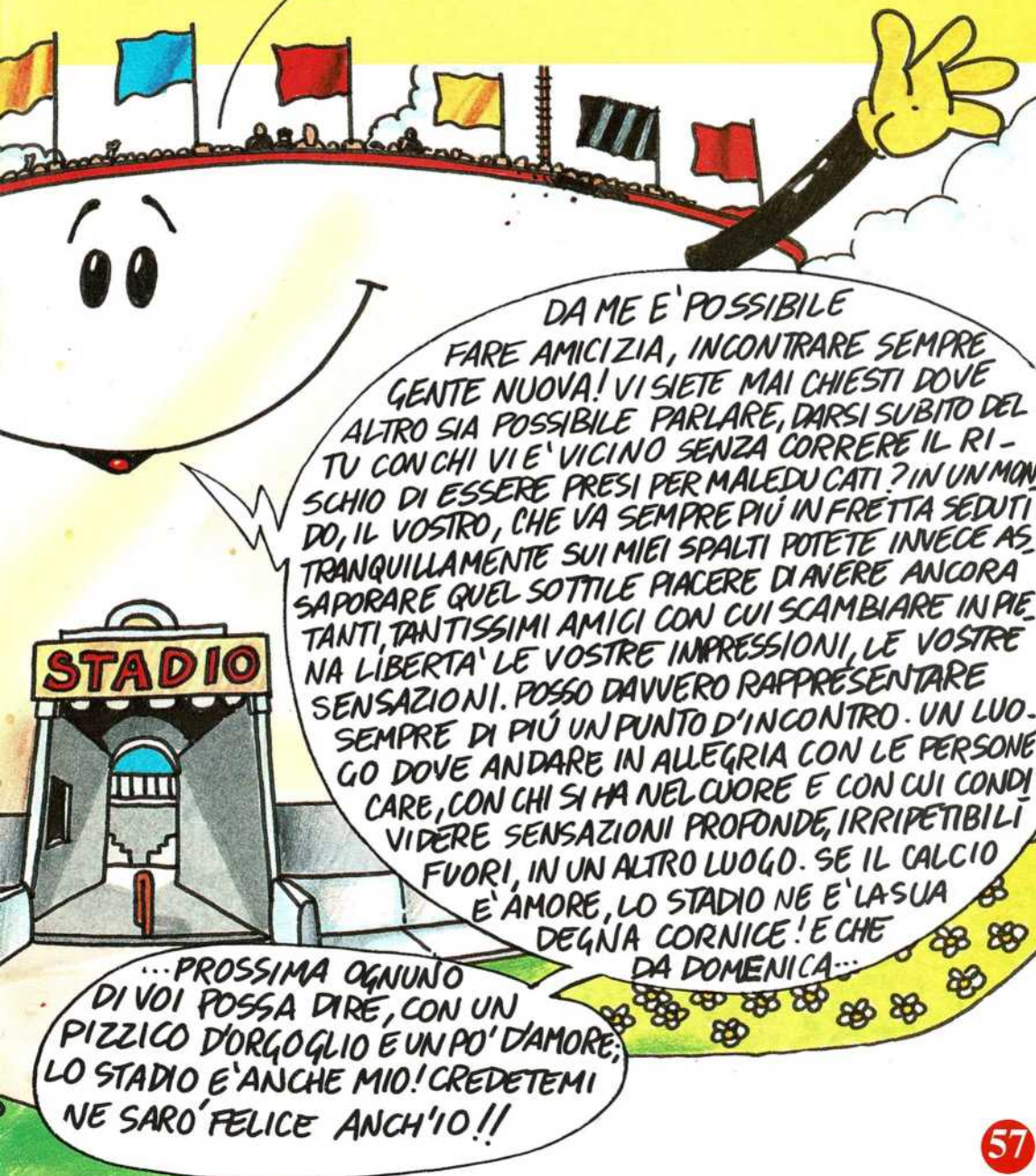
RICORDATI CHE UN GIOCATORE E' CONSIDE-
RATO IN FUORI GIOCO NEL MOMENTO IN CUI
GLI VIENE PASSATO IL PALLONE!
...

PER CAPIRE

IL CALCIATORE CHE
EFFETTUA IL CALCIO DI RIGO-
RE NON PUO' RIGIOCARE IL PAL-
LONE SE LO STESSO HA COL-
PITO UNO DEI LEGNI!

MEGLIO

PER CONCLUDERE RICORDATI CHE SU CALCIO DI RINVIO NON PUO' ESSERE SEGNATA UNA RETE DIRETTAMENTE NELLA PORTA AVVERSARIA!

LO STADIO:

UN PUNTO D'INCONTRO

STADIO

DA ME E' POSSIBILE
FARE AMICIZIA, INCONTRARE SEMPRE
GENTE NUOVA! VI SIETE MAI CHIESTI DOVE
ALTRO SIA POSSIBILE PARLARE, DARSI SUBITO DEL
TU CON CHI VI E' VICINO SENZA CORRERE IL RI-
SCHIO DI ESSERE PRESI PER MALEDUCATI? IN UN MON-
DO, IL VOSTRO, CHE VA SEMPRE PIÙ IN FRETTA SEDUTI
TRANQUILLAMENTE SUI MIEI SPALTI POTETE INVECE AS-
SAPORARE QUEL SOTTILE PIACERE DI AVERE ANCORA
TANTI, TANTISSIMI AMICI CON CUI SCAMBIARE IN PIE-
NA LIBERTA' LE VOSTRE IMPRESSIONI, LE VOSTRE
SENSAZIONI. POSSO DAVVERO RAPPRESENTARE
SEMPRE DI PIÙ UN PUNTO D'INCONTRO. UN LUO-
GO DOVE ANDARE IN ALLEGRIA CON LE PERSONE
CARE, CON CHI SI HA NEL CUORE E CON CUI CONDI-
VIDERE SENSAZIONI PROFONDE, IRRIPETIBILI
FUORI, IN UN ALTRO LUOGO. SE IL CALCIO
E' AMORE, LO STADIO NE E' LA SUA
DEGNA CORNICE! E CHE
DA DOMENICA...

...PROSSIMA OGNUNO
DI VOI POSSA DIRE, CON UN
PIZZICO D'ORGOGLIO E UN PO' D'AMORE:
LO STADIO E' ANCHE MIO! CREDETEMI
NE SARO' FELICE ANCH'IO!!

OGGETTI VIETATI

SONO VIETATE: BANDIERE PIÚ ALTE DI UN METRO CON BASTONE PIÚ LARGO DI 3 cm

SONO VIETATI: ALCOOLICI, OGNI TIPO DI ARMA, LANCIARAZZI, ABBAGLIARE CON LE LUCI...

HIC!

BRANDY

BIRRA

NELLO STADIO

SONO PERMESSI: FIORI, STENDARDI, SCIARPE, FISCHIETTI, CAPPELLI ... E CHI ACQUISTA IL BI-GLIETTO, DEVE CONO-SCERE IL REGOLAMEN-TO DELLO STADIO

SONO PERMESSE ISPEZIONI AL BAGAGLIO E ALLE PERSONE

E VIETATO ARRAMPICARSI SU MURI, AN-TENNE, TETTI STECCATI ...

un telefono per amico

112
CARABINIERI
PRONTO INTERVENTO!

SOS 113
SOCCORSO PUBBLICO DI EMERGENZA. IN CASO DI PERICOLO ALLE PERSONE O DI GRAVI CALAMITA' E QUALORA NON SIA POSSIBILE CHIAMARE DIRETTAMENTE L'ENTE INTERESSATO!

115
VIGILI DEL FUOCO
CHIAMATE PER SOCCORSO!

UAAAA

SE NECESSARIO, CHIAMA...

06/4212
VIABILITA' STRADE!

PIIII

POOO

ALITALIA
INFORMAZIONI 06/5454
02/2836 - 2837 (MILANO)
081/5425333 (NAPOLI)
091/6019333 (PALERMO)

un telefono per amico

116
SOCCORSO ACI!

HIC

1631
NOTIZIE SPORTIVE!

12
INFORMAZIONI ELENCO ABBONATI!

SE NECESSARIO, CHIAMA...

15
PER CHIAMATE INTERNAZIONALI!

170
ITALCABLE PER CHIAMATE INTERCONTINENTALI!

190
ULTIME NOTIZIE RAI
PER AVERE NOTIZIE DI MAGGIORE ATTUALITA'!

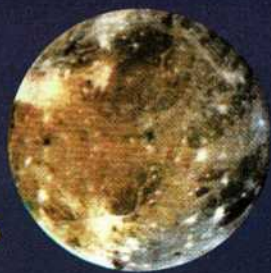
1911/12
PREVISIONI METEOROLOGICHE E STATO DEL TEMPO!

...E PER TUTTE LE INFORMAZIONI CHE NON HAI TROVATO QUA, CONSULTA LE PAGINE GIALLE DELLA TUA CITTA'!

...E DAL 1990 LE PAGINE GIALLE TURISTICHE!

PAGINE GIALLE

PAGINE GIALLE turistiche

E SE NON AMASSI ANCHE IO TANTO IL CALCIO CREDETE CHE L'UNIVERSO AVREBBE QUESTE FORME?

SORRIDENDO ECCO QUALCOSA SU CUI TUTTI RIFLETTERE!!!

FINE